EDIÇÃO DIGITAL GRATUITA

REVISTA VIDAPLAYSTATION

Nº #09

PRÉVIAS

UNCHARTED: FIGHT FOR FORTUNE
FAR CRY 3
YAKUZA 5

ANÁLISES

AC: LIBERATIONS
TEKKEN VS. STREET FIGHTER
MAX PAYNE 3
MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER
E MUITO MAIS

QUER GANHAR UM PLAYSTATION 3?
DESCUBRA COMO NESTA EDIÇÃO.

EDITORIAL

A Revista VidaPlaystation, possui os mesmos ideais e princípios de nosso site e fórum, isso significa dizer que sempre buscamos aprimorar nosso trabalho com base nas críticas que recebemos. A partir desta edição pequenas mudanças do layout serão realizadas com o objetivo de alcançar uma forma mais agradável e um visual mais bonito para a nossa revista. Por isso se você tem alguma dica não esqueça de nos escrever.

Atendendo a sugestão do "Fulltoad", membro do Mypst.com.br, adicionamos os links das prévias e análises em nosso índice, isso significa que bastará um clique no conteúdo desejado e este abrirá em sua tela.

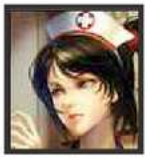
O fim de ano sempre se demonstra rico em lançamentos, e 2012 não poderia ser diferente, são tantos jogos que fica complicado escolher quais serão análisados. É justamente por isso que deixo um agradecimento especial a toda a nossa equipe, que segue detalhada no quadro abaixo, que trabalha arduamente para produzir os textos desta revista e ao Mypst.com.br pela ajuda na divulgação.

Thiago H.R. Costa
Administrador VidaPlaystation

EQUIPE

Thiago H.R. Costa
Administrador e Diretor de Redação

Ricardo Lima
Administrador



Ígara Ferreira
Administradora e redatora / revisora

Ricardo S. Eugênio
Administrador e redator

Petro Santos
Redator

Diego de Almeida Castro
Redator

Sérgio Henrique B. Viveiros
Moderador do fórum e redator

André Luíz Galatti
Redator

PARA RECEBER EM SEU EMAIL BASTA SE CADASTRAR NO SITE

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

CURTA A NOSSA PÁGINA NO FACEBOOK CLICANDO ABAIXO

facebook

ANÁLISE | PAG. 30

DESTAQUES DO FÓRUM

DESTAQUES DO FÓRUM..... 04
DEBATE DO MÊS..... 05

PAUSE

PAUSE - DICA DE LEITURA GAMER..... 06
PAUSE: FILMES E SÉRIES..... 07

PSN

PSN - PLUS..... 08
PSN ANÁLISE - WHEN THE VINKINGS ATTACK..... 10

PLAYSTATION VITA

PRÉVIA: UNCHARTED: FIGHT FOR FORTUNE..... 14
ANÁLISE: STREET FIGHTER VS. TEKKEN..... 16
ANÁLISE: LITTLE DEVIANTES..... 18
ANÁLISE: ASSASSIN´S CREED LIBERATIONS.....22

PLAYSTATION 3

PRÉVIA: FAR CRY 3..... 26
PRÉVIA: YAKUZA 5..... 28
ANÁLISE: MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER..... 30
ANÁLISE: MAX PAYNE 3..... 34
ANÁLISE: NEED FOR SPEED MOST WANTED..... 38
ANÁLISE: THE WALKING DEAD: NO TIME LEFT.... 40

PROMOÇÃO

SAIBA COMO GANHAR UM PLAYSTATION 3..... 42

ANUNCIANTES

ANUNCIE AQUI!. PREÇO ESPECIAL!

CONTATO PARA ANÚNCIO E PARCERIAS:
thiago@vidaplaystation.com.br

PARCEIROS

DESTAQUES DO FÓRUM

TOP POSTERS

1.Laddyvalentine	1.170
2.Hyuga	1.072
3.DiegoAC	684
4.Antipaladino	681
5.Kurosaki Ichiigo	544

CLASSES BF3

Tópico dedicado às classes de BF3, com breves detalhes de cada uma.

MAIS CONTEÚDO NO SITE

PS Orbis

Tópico oficial - GTA V

ANÁLISE - PSP

O QUE NOSSOS USUÁRIOS ESTÃO JOGANDO?

"Bom agora com as coisas aqui do meu lado voltando ao normal, estou tendo tempo pra jogar um pouco também. No momento destroçando zumbis no Residente 6(...)"

- Wardog

"Acabei de terminar Killzone, acho que agora vou fazer 100% no ToeJam & Earl"

- WagTrautmann

Estou jogando o multi do Black Ops2. O legal do jogo é que agora é possível escolher com qual menu o jogo iniciará: campanha, multiplayer ou zumbis. "

- Roman

CLUBE DA PLATINA

Pode parecer engraçado, pois essa platina é extremamente fácil de conseguir, mas pela maneira que eu a conquistei, me deu um orgulho danado te-la na coleção. "

- Laddyvalentine

"Acabei de conquistar a 10° platina com o infamous 2, achei o jogo sensacional(...)"

- Heinhardt

"Elevei meu cosmo ao 7º sentido...e consegui minha 50ª platina."

- P3tro-Santos

"Assassin´s Creed II platinado, Sexta platina conquistada."

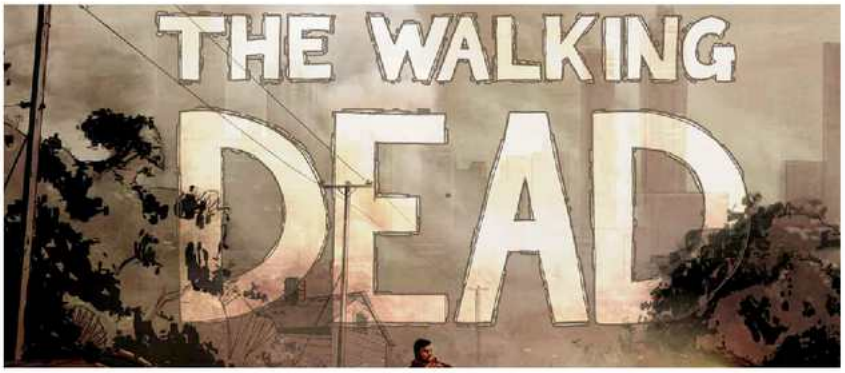
- Hyuga

ESPAÇO DO LEITOR

Quer ver o seu comentário aparecer aqui? Basta se cadastrar em nosso site e participar comentando em nossas notícias, análises, prévias, bem como participando de nosso fórum.

DEBATE DO MÊS

Neste mês de novembro questionamos os membros de nosso fórum se as decisões tomadas no jogo The Walking Dead são baseandos em sua própria moral, se estes acabam pensando no lado do personagem ou se simplesmente querem se divertir. Confira as respostas.



TENHO A CONSCIÊNCIA PESADA

"Ainda não joguei o quinto episódio, mas até o quarto episódio eu joguei levando em consideração o que EU faria! Procurei ser justo com todos e procurei ser o mais próximo de mim possível!
Matei quando achei que deveria matar, tentei ajudar quando achei que deveria ajudar! Vai ter alguns spoilers, mas acho que não estraga nada, ajudei o moleque que colocou o bando em risco, mesmo ele não merecendo! Mas levei em conta a situação! Tentei ao máximo deixar o grupo unido e tentei salvar todos de uma forma justa (as vezes mesmo a pessoa não merecendo ser salva)... acho que minhas escolhas seriam feitas da mesma maneira se eu realmente estivesse vivendo essa situação!
E o jogo nos permitiu muito isso, mesmo para quem gosta de jogar por troféus, pois eu não precisei mudar minhas ações por causa deles! Acho que a Teltalle acertou em cheio nesse tipo de jogo, nos deu liberdade de sermos quem realmente somos e ainda assim conseguir conquistar os troféus! Não vejo a hora de chegar em casa para ver como as coisas irão terminar!"

- Fbanin

"Apesar do extremo trabalho, o que exigiu segurar bastante do meu temperamento em alguns momentos. Não matei ninguém vivo no jogo, pois eu teria evitado ao máximo ter que me sujeitar isso na vida real, estava pronta se não tivesse uma escolha, mas a situação não aconteceu felizmente.
Foi recompensador, pois no final, todos estavam ao meu lado mesmo nas horas mais difíceis, porque mesmo as pessoas que eram complicadas de lidar, no final cederam e morrendo ou não foram amigas uma das outras.
Fiquei totalmente satisfeita com as minhas ações."

- Laddyvalentine

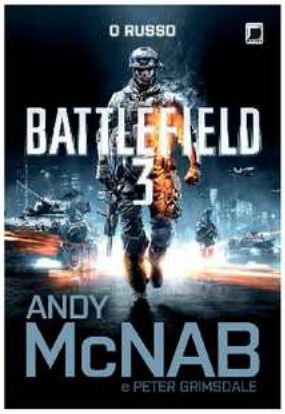
JOGO LIVREMENTE SEM MEDO

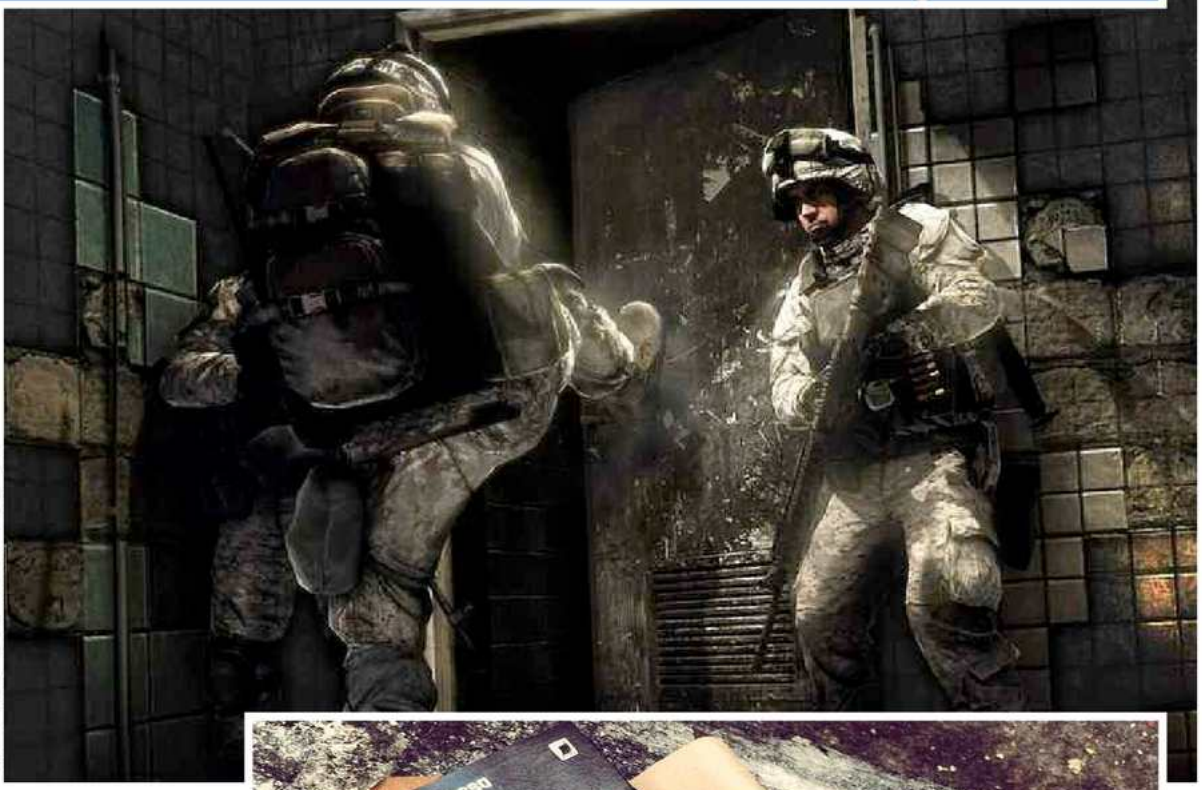
"Se existe algo que o mundo dos games me ensinou é que você não deve confiar em ninguém, todos são possíveis traídores, vários jogos de RPG provam isso, desde o SNES, ou antes mesmos.
Não posso deixar de dizer que algumas decisões eu tomei como se eu de fato estivesse tomando-as (principalmente as relacionadas à Clementine), contudo, na maior parte do jogo tratei de me divertir seguindo a minha linha de pensamento para o mundo dos games, não confie em ninguém.
Ou seja, as decisões eram tomadas, com um único objetivo, alcançar o objetivo final, manter Clementine a salvo, não importa se isso signficaria deixar alguém para morrer porque atrapalhava o grupo, deixar para trás aqueles que não eram capazes de seguir em frente, e eliminar quem violava minhas regras. Ou seja, me diverti de forma descontraída no The Walking Dead.

- Antipaladino

PAUSE - DICA DE LEITURA GAMER

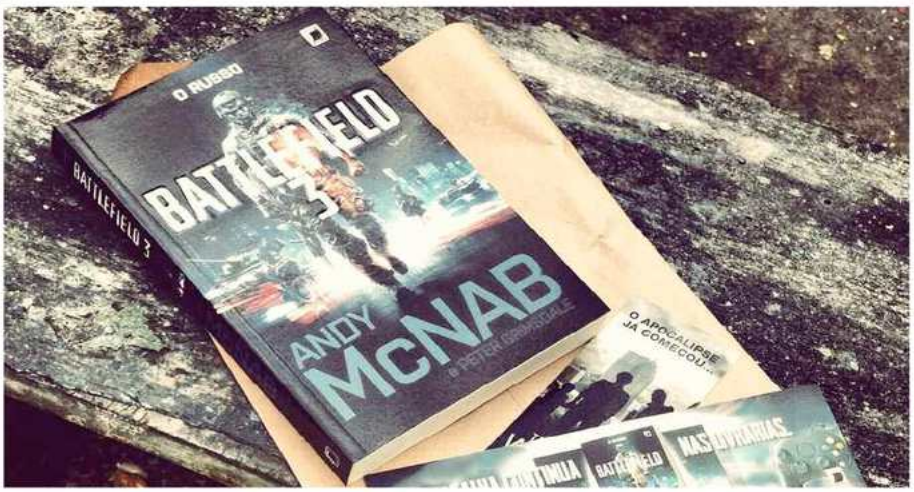
Por: Thiago H. R. Costa





BATTLEFIELD 3: O RUSSO

Editora: Galera Record
Autor Andy Mcnab
Páginas: 350



Após o sucesso dos livros envolvendo a série Assassin´s Creed, e posteriormente Uncharted, chegou a vez de Battlefield 3 receber também sua edição em livro, e sim, um jogo de tiro em primeira pessoa, vulgo FPS para os mais íntimos, é possível contrariar a ideia geral de que tais títulos não possuem uma boa história. D e fato a versão para os consoles e PC mostra muito pouco, e as vezes eventos que aparentam estar desconexos para os jogadores.

Antes de tudo é importante afirmar que o livro foi feito para quem jogou o game, a história do livro se passa de forma simultânea, justificando e explicando alguns acontecimentos na visão de Dmitri "Dima" Mayakovsky, um dos melhores agentes Russos, que se encontrava fora de atividade há anos. Portanto, para que os eventos não pareçam aleatórios e sem conexão é necessário que a pessoa já tenha experimentado o jogo e assim, poderá assimilar eventos e partir para uma leitura coesa.

Contado na visão de Dima e de Blackburn, sim, o mesmo personagem principal de Battlefield 3, Andy McNab, autor do livro e ex-militar, em co-autoria com Peter Grimsdale, o livro se passa de forma intensa, rápida, colocando os personagens em situações de tensão, tiroteios sem limites e atos terroristas extremamente detalhados, que se torna um dos tormentos de Blackburn durante o livro.

Se você chegou a se perguntar qual a verdadeira atuação de Dima em BF3, chegou a hora de descobrir, a motivação do ex-agente soviético vai muito mais além do que simplesmente evitar que um dispositivo nuclear de fabricação russa exploda em Paris e em Nova York, e um novo lado deste soldado é apresentado ao leitor, que passa a entender seus posicionamentos, e inclusive poderá apoiá-lo. Mas a melhor parte é que o leitor entenderá o que de fato aconteceu em Kaffarov e porque Blackburn se viu obrigado a atirar em seu oficial superior. Quem são os verdadeiros vilões? Quem foi Solomon e qual o seu envolvimento com a PLR? Tudo isso será respondido em Battlefield 3 – O Russo.

A conclusão é que se você jogou BF3 o livro é mais do que obrigatório, contudo, se este tipo de jogo não se encontra em sua lista de preferidos o livro deve ser totalmente descartado.

PAUSE - FILMES E SÉRIES

Por: Thiago H. R. Costa e Ígara Ferreira

007 - Operação Skyfall

Lançamento: 26.10.2012

Duração: 2h23min

Dois agentes britânicos partem em uma missão secreta para recuperar um disco que contém detalhes sobre todos os agentes da OTAN infiltrados em organizações terroristas pelo mundo. Nesta perseguição James Bond acaba sendo ferido por um tiro disparado e é declarado morto.

Assim, começa 007 - Operação Skyfall. O principal ponto de destaque é a lealdade do agente 007 que será colocada em cheque, devendo retornar ao seu assombrado passado para colocar um fim a esta nova ameaça. O filme acaba por apelar um pouco para o lado emocional e pessoal de James Bond o que não é normalmente abordado.

Se você ainda tem dúvidas se deve ou não assistí-lo, é importante citar que Skyfall é o filme de maior bilheteria da história dos filmes do agente britânico.

Após uma longa espera dos fãs pela estréia da terceira temporada de The Walking Dead, a emissora de TV AMC pode comemorar com estrondo os mais de 10 milhões de espectadores que levaram o capítulo da serie a ser o mais visto em toda a história da televisão americana. Estreando com um marco na história, a temporada voltou com força total, repleta de ação, cenas de violência e principalmente, mortos vivos.

Com o livro lançado pela Galera Record contando a história do governador e toda a reviravolta encontrada nas redes sociais, tudo indica que a estréia de Michonne e o Governador mexeram com os neurônios do público. O mistério parece ser o segredo do sucesso aqui, pois tudo sempre tende a piorar, você só não sabe quando ou o que mais pode estar por vir, mas fica louco para descobrir.

A volta da serie mostra que se passaram uns 8 meses desde o último episódio da temporada passada, deixando claro na evolução dos personagens. E a expectativa pelo resto dos episódios.

PSN - PLUS

ANÁLISE NO SITE

Se o Playstation Vita vem sendo considerado por muitos um fracasso de vendas, e tudo isso devido a sua fraca biblioteca de jogos, acreditamos que os jogadores não devem estar reclamando tanto assim.

Na atualização do dia 20 de novembro do corrente ano, a Sony lançou o mesmo serviço Plus para o PS Vita e divulgou a lista que estaria oficialmente disponível. Contando com o sucesso de Uncharted: Golden Abyss o título que chegou como um dos mais fortes para o portátil pode ser baixado gratuitamente por quem já é membro Plus ou por aqueles que assinarem o serviço, não importanto se você possui apenas o PS3, por exemplo, conforme dito no blog oficial da Sony, é possível baixar mesmo sem possuir o PS Vita e posteriormente quando o adquirir, o jogo estará aguardando o seu download.

Além disso, outros cinco jogos foram disponibilizados, sendo um deles o Gravity Rush, um título que utiliza vários dos recursos do PS Vita.

Contudo, quem possui apenas o PS3 também não ficou sem bons jogos neste mês, Resident Evil 5: Gold Edition poderá ser adquirido gratuitamente o que proporcionará horas e mais horas de jogatina.

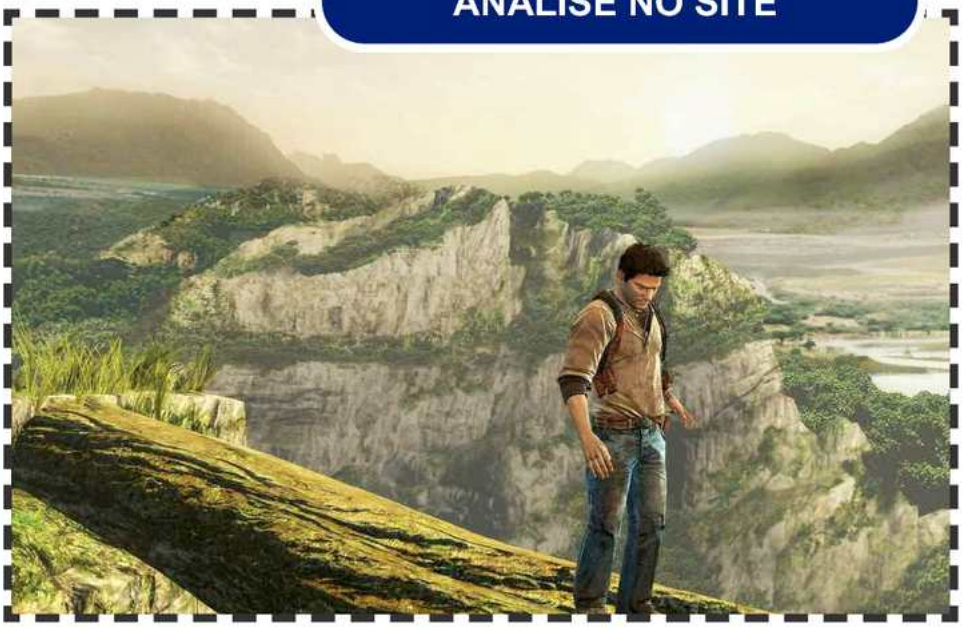
Ou seja, não há como não tecer elogios ao sistema desenvolvido pela Sony.

ANÁLISE NO SITE

inFAMOUS 2 é um dos títulos disponibilizados gratuitamente para os membros assinantes da Playstation Plus

Quem poderia dizer que a Sucker Punch, que mal entrou no mercado dos games poderia nos trazer um jogo tão grandioso como inFAMOUS? Ela conquistou diversos jogadores no mundo inteiro porque apostou na sua criatividade e determinação para realmente trazer um produto final que nos agradasse.

CONTINUE LENDO ESTA ANÁLISE NO SITE



Talvez você já tenha se cansado deste aventureiro que começou como uma cópia descarada de Indiana Jones com Tomb Raider, contudo devo dizer que a cada novo jogo Nathan Drake surpreende levando aos gamers o que há de melhor neste gênero que liderada com folga a preferência dos jogadores. Além disso, o que dizer de Drake após os diversos títulos conquistados em Uncharted 3: Drake´s Deception? Simplesmente que continue caçando tesouros senhor Drake.

A grande preocupação com o anúncio do título para o portátil era que o Uncharted Golden Abyss não seria produzido pela aclamada Naughty Dog, mas sim pela SCE Bend Studio. Mas se você assim como muitos duvidavam da qualidade do jogo, basta jogar os primeiros minutos para entender que jogar Uncharted no Vita pode ser extremamente inovador e divertido.

CONTINUE LENDO ESTA ANÁLISE NO SITE

WHEN VIKINGS ATTACK

Por: Diego de Almeida Castro

Produtora: Clever Beans e XDev Studios Europe
Distribuídora: SCE
Gênero: Aventura
Plataforma: PS3, PS VITA
Classificação: Livre
Lançamento: 06 nov.. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Arte única dos personagens;
2. Multiplayer cooperativo
3. Diversidade de personagens, objetos e cenários

PONTOS NEGATIVOS

1. Simplicidade que pode tornar o game repetitivo
2. Multiplayer competitivo com partidas longas demais.

NOTA : 8,8

Ese um grupo de Vikings desembarcasse hoje na Inglaterra? E se eles não tivessem armas? E se o povo inglês também não tivesse armas para lutar contra os invasores? Será que reunir a vizinhança e tacar qualquer objeto ao alcance contra os invasores seria uma boa ideia? Com certeza não, mas seria uma aventura extremamente engraçada, você não concorda? Partindo desta louca ideia temos When Vikings attack, uma aventura engraçada, simples e divertida capaz de divertir tanto no PSvita quanto no PS3.

A ideia de When Vikings attack é simples, caminhar pelos cenários e usar qualquer objeto ao alcance para derrubar os oponentes, vale lixeiras, cadeiras, mesas, televisões, carros ou qualquer outra coisa que uma multidão consiga levantar. A variedade de itens a disposição do jogador é bem grande e acompanha a temática dos cenários, em um museu, por exemplo, você encontrará relíquias antigas, múmias, quadros e muitos outros objetos antigos, já em um supermercado você encontrará muitos carrinhos de compras, eletrodomésticos e mobílias diversas para usar como arma.

O sistema de combate não poderia ser mais simples, com o analógico esquerdo o jogador movimenta seu grupo de cidadãos e ao se aproximar de qualquer objeto automaticamente sua equipe levanta para que com um botão de ataque possa ser arremessado na direção que o jogador apontar o analógico, o jogador pode ainda usar os gatilhos R1 e L1 para rodar os objetos a fim de posiciona-los de forma a causarem maior estrago quando arremessados, além de poder usar um segundo botão

para esquivar de ataques, agarrar ou tomar objetos das mãos dos inimigos.

Conforme se avança nas fases não só os oponente são derrubados mas seus guerreiros também são, para manter as coisas equilibradas assim como os vikings surgem por todos os cantos e se reúnem para lhe atacar de tempos em tempos cidadãos desesperados surgem correndo em meio ao confronto e podem ser recrutados para o combate, assim como os objetos basta se aproximar dos cidadãos perdidos para que eles se unam a multidão, quanto maior o número de personagens sobre seu controle maior serão os objetos que poderão ser levantados, mas se perder todos os seu personagens terá de voltar do ultimo chekpoint.

Dentro dos cenários existem dezenas de personagens desbloqueáveis que estão escondidos ou passam correndo em meio ao confronto de forma rápida, coletar todos os personagens é um desafio prazeroso e rende boas risadas, não pela forma como são encontrados e sim pelos mais bizarros personagens que são encontrados, para completar cada um possui falas, gritos e movimentos diferentes ao andar e arremessar objetos tornando cada um deles único.

Sendo um PSN game não é de se esperar os mais incríveis gráficos, mas provavelmente When Vikings attack possui um estilo de arte único com seus cenários e personagens no estilo de desenhos animados com cores vivas e alegres, além de existirem efeitos de sombra e fumaça que fazem a obra completa bonita tanto na tela do PSvita quanto no PS3.

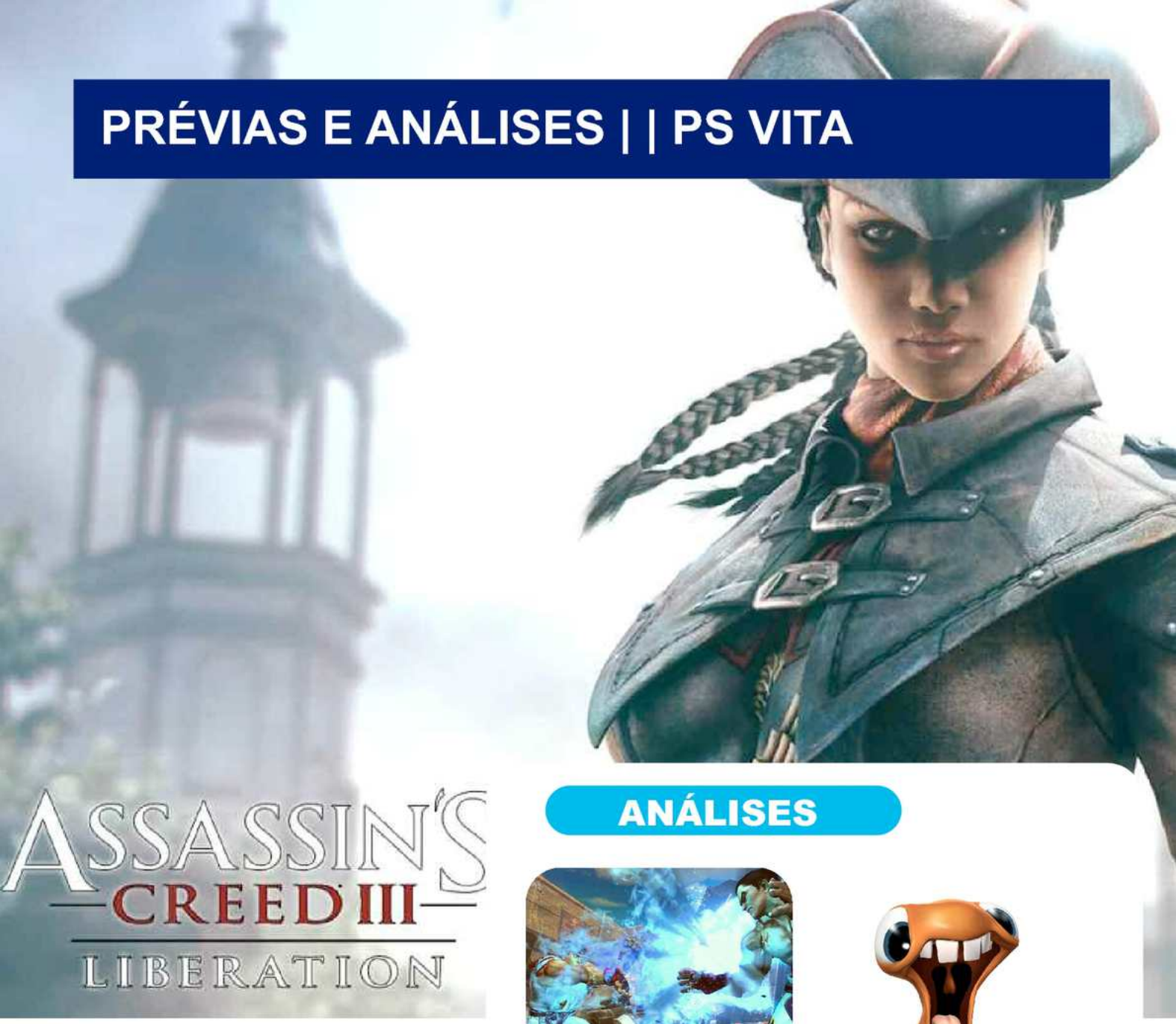
O áudio combina perfeitamente com o game, todos os objetos e personagens têm sons característicos que nunca deixam um momento de silêncio e junto com as músicas que tocam nos menus e nas fases completam o clima cômico do jogo.

Para completar se o jogador cansar de coletar personagens escondidos e derrotar Vikings sozinho pode recorrer ao multiplayer online podendo se aliar a um amigo ou outro jogador solitário para jogar as fases principais em dupla, ou ainda se enfrentar em divertidas batalhas nos 4 modos de jogo disponíveis para até 4 jogadores, lembrando que When Vikings attack permite partidas entre PSvita e PS3. Em dupla o game fica mais divertido se jogado com um amigo, rendendo boas risadas, já nos modos de batalha online o caos reina com objetos voando de um lado a outro e felizmente quando testado o game não apresentou nenhum tipo de lag, isso tanto no ps3 quanto no PSvita.

O único ponto contra do multiplayer é que algumas partidas duram tempo demais, simplesmente se dois jogadores que sabem jogar bem se encontram em campo o duelo pode levar tempos até que alguém erre e seja derrotado ou até que um dos jogadores desista.

Simples e engraçado When Vikings attack diverte tanto no PS3 quanto no PSvita, o multiplayer aumenta a vida útil do game consideravelmente assim como os personagens coletáveis, porém alguns jogadores poderão achar repetitiva a formula simples de gameplay, ainda sim sem dúvidas até mesmo esses jogadores se divertirão por horas antes de largar o game de lado.

PRÉVIAS E ANÁLISES | | PS VITA



ANÁLISES

STREET FIGHTER VS. TEKKEN

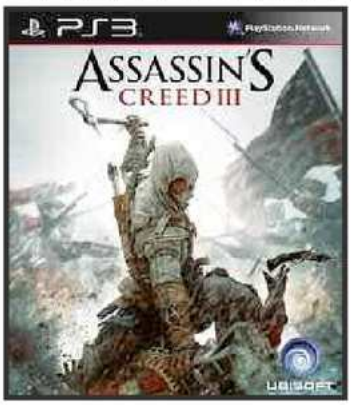
LITTLE DEVIANTS

ASSASSIN´S CREED: LIBERATIONS

PRÉVIAS

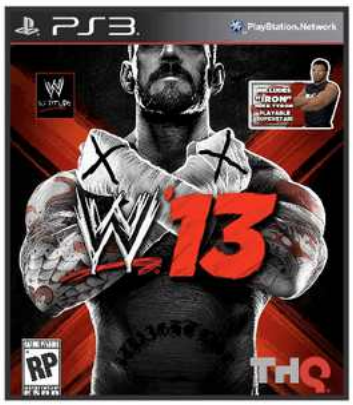
UNCHARTED: FIGHT FOR FORTUNE

DESTAQUES



PLAYSTATION 3 SUPER SLIM 250 GB C/CABO HDMI GRÁTIS

PRONTA ENTREGA



UNCHARTED: FIGHT FOR FORTUNE

Por: Thiago H.R. Costa

Produtora: Bend Studios e One Loop Games
Distribuídora: SCE
Gênero: Cartas
Plataforma: PS Vita
Classificação: Livre
Lançamento: 04 dez. 2012

Após algumas semanas de boatos o mais novo título da série Uncharted acabou por ser confirmado. Trata-se de Uncharted: Fight for Fortune, exclusivo para o Playstation Vita, em um título de ação e aventura baseado em um sistema de cartas, envolvendo os heróis e vilões de Uncharted.

Fugindo um pouco, ou totalmente, do tradicional estilo da série, Fight for Fortune permitirá ao jogador criar equipes de vilões, heróis mercenários por meio das cartas disponibilizadas e assim, enfrentar seus oponentes.

Cada carta poderá ser equipada com alguns recursos extras que darão aos jogadores habilidades especiais. Após selecionar suas cartas o combate terá início e assim, cada ataque poderá por exemplo, reduzir os pontos de vida de seu oponente até zero, e assim ganhar o jogo, além de outras opções.

Segundo os produtores ao criarem Uncharted: Golden Abyss foi possível perceber o quão rica em detalhes a série é, e por isso, foi possível inserir mais de trezentos tesouros para serem encontrados, e a partir disso, surgiu a ideia de permitir uma maior exploração deste quesito do jogo e da série em um novo título. Neste sentido, muitos dos artefatos adquiridos neste segundo jogo poderão ser utilizados em Golden Abyss.

Uncharted: Fight for Fortune será produzido pela mesma produtora de Golden Abyss, Bend Studio em parceria com a One Loop Games, e será lançado em 04 de dezembro por U$ 4,99 na PSN.

VIDAPLAYSTATION AWARDS 2012

Chegou a hora de escolher os melhores jogos de 2012, são várias categorias e vários jogos concorrendo.

Buscando uma enquete democrática os membros de nosso fórum escolheram os melhores ou piores jogos de cada categoria e cabe a você escolher quais são os melhores de 2012. As votações vão até o dia 10 de dezembro e o resultado sai na edição de dezembro de nossa revista. Não deixe de participar!

Qual a maior expectativa para 2013?

Quer votar em outro? Clique aqui e vote.

STREET FIGHTER VS. TEKKEN

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Capcom
Distribuídora: Capcom
Gênero: Luta
Plataforma: PS Vita
Classificação: Livre
Lançamento: 23 ago. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Gráficos excelentes;
2. DLCs inclusas no game;
3. Excelente modo online;

PONTOS NEGATIVOS

1. Execução de golpes por touch;
2. Extras inúteis;
3. Cortes de animações.

NOTA : 8,5

Jogos de luta nunca foram o forte dos portáteis, é só ver jogos como The King of Fighters do Neo Geo Pocket color, Mortal Kombat 3 do DS e até Street Fighter 03 do PSP. Mas isso começou a mudar quando a Capcom lançou Super Street Fighter IV para o 3DS que pela primeira vez, soube utilizar tudo o que um portátil poderia oferecer.

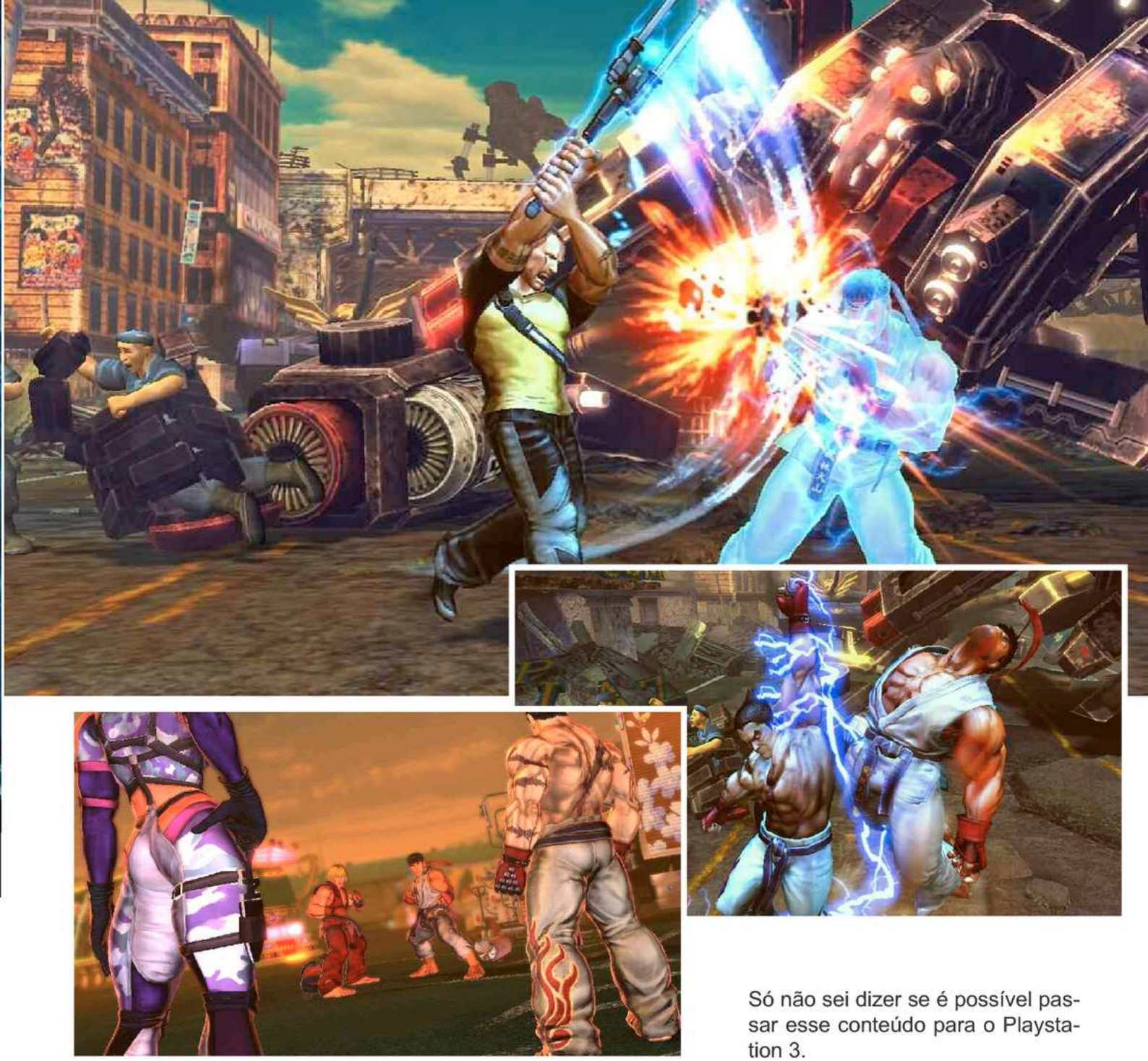
Dessa vez a mesma Capcom conseguiu trazer, mesmo com um enorme atraso, o seu atual "melhor game de luta" dos consoles para o novo PS Vita.

Desde já fique sabendo que o game é lindo! É praticamente uma cópia bem feita da sua versão de Playstation 3. Salvo algumas coisas que se diferem entre uma versão ou outra, como os cortes de animações em alguns cenários, ou alguns efeitos de luz nos golpes especiais para que se adequassem ao portátil.

A versão Vita se mostra muito bem feita com todos os golpes, artes e todo o esquema de Gems que facilita e atrapalha a nossa vida que vimos nos consoles de mesa.

Por falar em golpes, a versão Vita vem com algumas mudanças, isso em parte pela falta de botões do aparelho, fazendo com que você "edite" os comandos e até deixando quatro tipos de golpes que podem ser feitos na tela do portátil, algo parecido com o SSFIV do 3DS e, igualmente como no portátil da Nintendo, aqui se mostra algo difícil de ser utilizado e mais atrapalha do que ajuda.

E não é só isso, para os novatos à o modo "Casual" na qual com um simples apertar de botão (ou tela se preferir) o seu personagem executa alguns golpes auto-



máticos que pra variar, não ajudam em nada na partida.

As músicas e efeitos sonoros são os mesmos da versão do PS3 e pelo menos aqui, não houve mudanças. Na verdade, colocaram uma opção nessa versão em que você pode escutar os efeitos sonoros e músicas do game, algo me lembra as versões de Street Fighter II do Snes e que aqui, é algo bem inútil.

O modo online é aonde o console brilha, ou nem tanto. Aqui é possível jogar com até 4 pessoas (claro que em consoles separados), 4 pessoas em Vitas, dois Vitas e dois no PS3 ou somente um contra um, tanto no Vita quanto contra no PS3. O legal aqui é que, estranhamente, essa versão quase não tem lags! Já a versão do PS3 e aqui também é possível ver novos extras para essa versão como o Trophy Viewer que lhe mostra o quanto falta/ou o que precisa ser feito para conseguir um troféu especifico. Também existe o Monument, que faz um monumento do ultimo adversário que você tenha derrotado no modo online.

Por fim, a versão Vita conta com um Color Edit de personagens e roupas bem mais completa do que a versão do PS3, além de poder compartilhar seus feitos pelo "NEAR" do Vita, e, todas as DLCs do PS3 já estão abilitados no Vita! Só não sei dizer se é possível passar esse conteúdo para o Playstation 3.

A conclusão é que se trata do melhor game de luta para um portátil, melhor até que o Ultimate Marvel Vs. Capcom 3 do Vita e contem algumas coisas bem legais para quem ainda não jogo a versão do PS3 ou que deseja fazer esse " Cross over" entre os dois aparelhos.

Mas também possui várias opções inúteis que não servem para nada. Um conselho? Espere até o ano de 2013 para comprá-lo pois a própria Capcom já disse que irá lançar um patch "2013" que pretende arrumar algumas falhas dessa versão e equilibrar os tais gems e pandora mode, além de ficar mais barato também.

LITTLE DEVIANTS

Por: Ígara Ferreira

Produtora: BigBig Studios
Distribuídora: SCE
Gênero: Plataforma/Aventura
Plataforma: PS Vita
Classificação: Livre
Lançamento: 14 fev. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Fases variadas e criativas;
2. Jogabilidade precisa;
3. Alto nível de dificuldade torna o jogo duradouro

PONTOS NEGATIVOS

1. Gráficos e trilha sonora básicos;
2. História simples e infantil.

NOTA : 7,7

Colorido, divertido e simples é o que você diria ao olhar Little Deviants pela primeira vez, contudo seus olhos lhe enganam, basta jogar a primeira fase para notar o nível de dificuldade que você irá enfrentar para conquistar a platina ou meramente chegar ao fim do jogo. Apesar dos gráficos humildes e personagens que mais lembram os gelokos da coca cola, esse jogo lhe trará grandes dores de cabeça para alcançar a pontuação desejada.

Com uma história tão pobre que poucas pessoas desperdiçarão seu tempo para conhecer, seu foco permanecerá nos desafios, divididos em vários modos de jogo que esbanjam todas as funcionalidades que o portátil pode nos oferecer. Com várias fases divididas em três níveis de pontuação "bronze, prata e ouro" você deve conquistar pontos sendo muito preciso em seus movimentos e tomando cuidado com a impressão que pode causar nas pessoas ao seu redor.

Não espere ficar sentado ou relaxar jogando esse jogo que parece inofensivo, pois ele não é.

Esteja preparada para berrar, jogar em pé e fazer malabarismo com o seu aparelho, porque esse joguinho que parece de criança irá botar o jogador para suar e muitas vezes seremos obrigados a dar uma pausa, pois estaremos cansados de verdade, com braços doendo e quem sabe até com um mal jeito na coluna. Tudo deixando o desafio ainda mais provocante!

Saltando de Para Queda: Pulando de um avião, você terá que usar os sensores de movimento do Vita para se movimentar para todas as direções, enquanto cai em grande velocidade deve atravessar pelos arcos que aparecem na tela. Arcos normais e alguns va-

"Cada fase possui um desafio diferente, mas que no final resulta num mesmo objetivo(...)"

riados precisando de uma certa habilidade para passar, como cair em alta velocidade, outros tendo que desviar de um obstáculo e ainda outros que podem exigir uma boa mira para acumular mais pontos.

Rolando pela Terra: Com o sensor de toque traseiro do Vita, você terá que causar um levantamento na terra para o Deviant poder escorregar na direção desejada. O que parece fácil se torna difícil com o passar dos níveis, pois exigirá bastante precisão para desviar de inimigos e coletar as chaves que abrem o novo estágio.

Pancadaria no Ring: Utilizando o sensor de toque frontal do Vita você deverá esticar a corda do Ring para que essa bata no Deviant e ele consiga derrotar seus inimigos. Mas nem sempre será tão fácil, vários inimigos possuem habilidades que exigiram muitas vezes que você não só os derrote, mas desvie dos seus ataques.

O Balão vai Subindo; Com um Deviant que pega fogo, você deverá guiá-lo através de um balão de ar quente para que o mesmo suba até seu objetivo, cutucando os pássaros que tentarem furar seu balão com toques frontais e enchendo o balão deslizando o dedo com toques traseiros. Além disso você pode remendar o balão com um movimento de um X e o mais interessante, tudo isso com o seu portátil de lado para a tela ficar mais comprida na vertical!

Proteja-se quem puder: Nesse modo você deve atirar nos robôs que vão aparecendo através de um buraco dimensional e impedi-los de seqüestrar os Deviants que estão sobrevoando o local. Com disparos realizados utilizando R1 ou L1 você deve ser preciso para conquistar mais pontos, limpar uma gosma que aparece na tela que determinados inimigos jogam e tudo isso rodeando em torno da sua cabeça, onde o cenário é seu quarto, sua sala, sua cozinha, onde você estiver! Então se prepare para jogar em pé ou terá problemas ao perseguir seus inimigos.

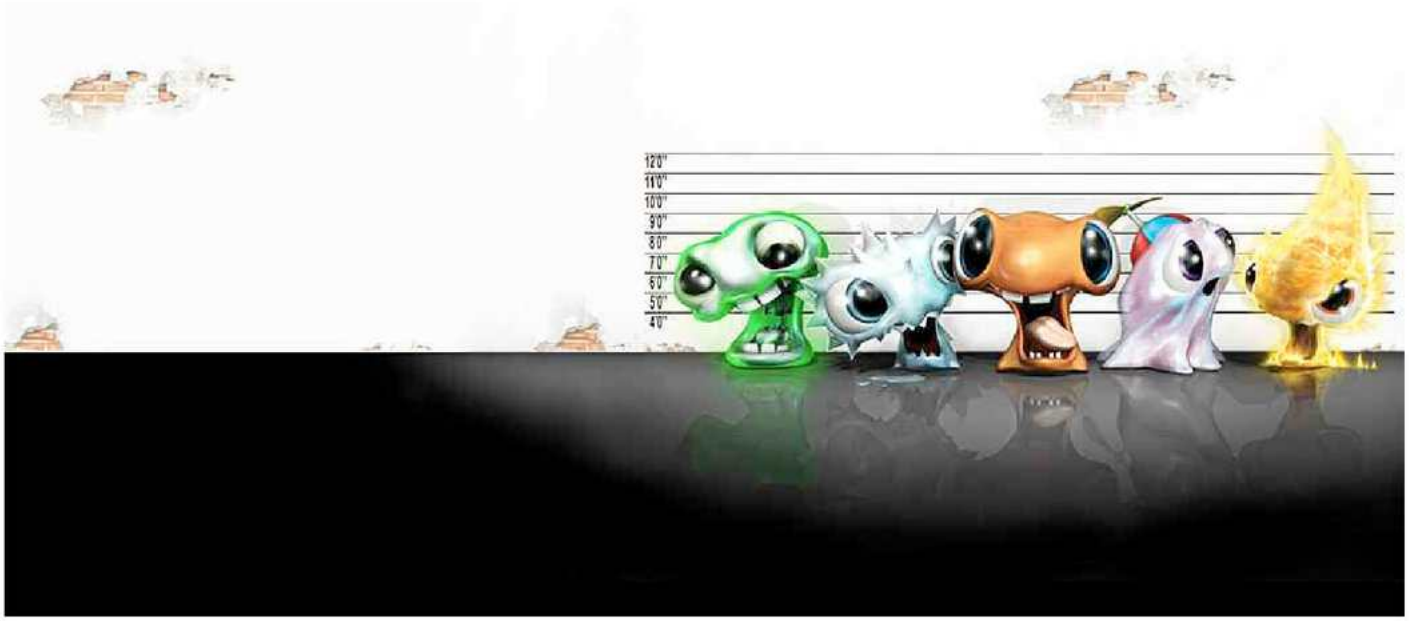
Como é que isso funciona? Eis o estágio mais vergonhoso, nele você terá que limpar a garganta e alcançar o tom das cordas que aparecem na tela. Cada timbre de voz provoca uma reação que fará uma ou mais delas vibrar, e o objetivo é simples, vibrar a corda na qual objetos estão sendo lançados em você. O problema é, você consegue alcançar todas as cordas, mudar de timbre rápido o suficiente e manter o fôlego durante

todo o jogo?

Esses são alguns exemplos, mas existe muitos outros onde você controlará naves, será jogado de um canhão, se equilibrará em plataformas e terá que acertar os inimigos que aparecem nas portas de um prédio. Com fases tão variadas você terá diversão garantida por várias horas, em torno dos 30 estágios que Little Deviants lhe oferece.

A trilha sonora combina com o que você está jogando, são melodias que dizem respeito à fase ou dão certa noção de adrenalina, mas nada que chame muito a atenção com toda a qualidade sonora que podemos encontrar em outros jogos. Os cenários são bem variados, os inimigos e tudo o que você encontra não enjoam de maneira alguma, e mesmo contando com gráficos singelos, são suficientemente agradáveis para transmitir a diversão que encontramos ao nos matar por uma boa pontuação.

Além do modo história você pode desafiar amigos, ser desafiado, colecionar gatos, imagens e aos poucos, a cada fase completada, ir montando um foguete. Isso mesmo, cada fase completada lhe dá uma peça, então conforme o avanço da história você pode ver um foguete sendo montado na tela principal. Little Deviants veio para tentar mostrar tudo aquilo que podemos encontrar no portátil de uma maneira simples e clara, mas que ao mesmo tempo trás uma dificuldade que irá acrescentar e muito na vida útil do jogo.



Anuncie aqui no VidaPlaystation, contamos com planos diferenciados, que envolvem desde anúncios nas primeiras páginas com o pequeno logotipo enviado pelo anunciante bem como planos que dedicam toda a página ao anúncio.

Anúncio 1
Logotipo do formato utilizado na página 03.

Anúncio 2
Página completa de anúncio utilizado na página 13.

Anúncio 3
Página completa de anúncio utilizado na página 13, mais anúncio de banner em nosso site.

(*) Preço promocional válido apenas para a edição de natal lançada em dezembro de 2012.

Para informações: thiago@vidaplaystation.com.br

QUEM JÁ ANUNCIA NO VIDAPLAYSTATION

ANÁLISE - PS VITA

ASSASSIN´S CREED III: LIBERATIONS

Por: Ígara Ferreira

Produtora: Ubisoft
Distribuídora: Ubisoft
Gênero: Ação /Aventura
Plataforma: PS Vita
Classificação: M +17
Lançamento: 30 out. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Cenários detalhados;
2. Personagem carismática;
3. Sistema de troca de personalidade.

PONTOS NEGATIVOS

1. Vários bugs;
2. Inteligência artificial fraca.

NOTA : 8,5

Imagine um jogo que veio para extrapolar as expectativas e você terá Assassin's Creed Liberation. Produzido pela Ubisoft Sofia, temos o primeiro jogo da saga onde a protagonista é uma mulher, Aveline de Grandpré. Uma mestiça, filha de pai branco e mãe escrava, ela possui um carisma único, nunca visto antes.

Uma garota que se mostra atenciosa e simpática perante as pessoas que gosta ou ajuda, como também uma guerreira muito habilidosa e destemida em frente aos seus inimigos.

Nessa história contamos com um ingrediente a mais que objetivos a serem cumpridos do clã dos assassinos, ela está em busca do paradeiro de sua mãe que desaparece logo no começo do jogo, quando jogamos com uma Aveline ainda criança. Sua mãe era amante do seu pai e a garota foi criada por ele e sua madrasta, ambos a tratando muito bem como uma perfeita dama em meio a cidade de Nova Orleans.

Num mundo aberto como já estamos acostumados, a aventura acontece por meio de vastos mapas de cidades diferentes, não chegam a ser tão grandes como os jogos do Playstation 3, mas não ficam muito atrás. Esbanjando os gráficos do portátil, Liberation pode se equiparar a grandes títulos como Uncharted: Golden Abyss, podendo até ser considerado melhor pelo incrível número de detalhes. Seus cenários são extremamente bem moldados, da cidade aos pântanos.

Algo que chama a atenção são as árvores, que Aveline pode atravessar por sobre elas, assim como faz nos telhados, só que de maneira mais divertida e realista. Pois quando você pensa que irá

(...)a jogada de mestre foi o sistema de personalidades, uma pequena cabine em alguns pontos do jogo que permitem a você trocar os trajes da protagonista(...)

cair no chão ou de cara num tronco, ela se equilibra por meio da árvore com as mãos e se joga para seu próximo apoio. É algo simples, mais ao mesmo tempo fantástico, pois a produtora soube fazer toda nossa trajetória de uma forma bem real nos mínimos detalhes, como sair correndo e ao se deparar com um troco ela deslizar por baixo automaticamente e não parar com a correria.

Porém a jogada de mestre foi o sistema de personalidades, uma pequena cabine em alguns pontos do jogo que permitem a você trocar os trajes da protagonista, podendo optar em se tornar uma Lady, com roupas típicas da época, Aveline pode passar despercebida entre a multidão e seduzir soldados ou cavalheiros pelas redondezas e fazê-los a defender ou quem sabe, servir como um disfarce para passar despercebida. Também podendo se vestir de escrava e se infiltrar em meio a escravos de algum lugar que você queira entrar ou de assassina que irá melhorar ao máximo suas habilidades no combate.

O jogo se encontra na época da independência dos Estados Unidos, igualmente o Assassin's Creed 3 representado por Connor. Então evidentemente possuímos um estoque mais variado de armas, incluindo finalmente armas de fogo da época, que deveriam nos trazer uma maior dificuldade durante as missões, mas na verdade não, pois nos deparamos com uma inteligência artificial bastante inofensiva, o que facilita e muito o modo furtivo, talvez até demais. Acredito que a IA subestima a dama assassina que existe na palma de nossas mãos.

A trilha sonora foi bem escolhida, somos constantemente rodeados de melodias que condizem com a época e que nos proporcionam uma vontade a mais de prosseguir com o jogo. Mas não apenas as melodias, como os efeitos sonoros também foram bem trabalhados, o som da água é perfeito e o som ambiente o mesmo. A região pantanosa é bem interessante, podemos nadar e mergulhar em regiões mais fundas, porém o efeito da água saltando sobre as braçadas no nado, parecem mais fumaça do que algo líquido.

O modo multiplayer é algo primitivo, chegando a lembrar um jogo de tabuleiro, só que em alta definição, pode até possuir alguns aspectos interessantes, mas nada que vá prender muito a atenção do jogador.

Já as habilidades que o aparelho possui foram bem humildemente relacionadas ao gameplay, tornando seu uso algo muito básico, como saquear uma pessoa em movimento deslizando o sensor de toque traseiro ou remando em cima de um bote, utilizando o mesmo movimento, nada de extraordinário, mas nada que também tenha feito alguma falta.

Legendado em português brasileiro o jogo se torna mais viciante do que de costume, pois podemos acompanhar perfeitamente cada conversa e entender todo e qualquer menu ou tutorial, trazendo uma experiência muito bem vinda em um portátil e colocando Assassin's Creed III Liberation, mesmo com seus defeitos, como um dos maiores lançamentos do ano.

R$ 119,99

R$ 48,99

R$ 28,99

R$ 38,99

R$ 39,99

R$ 85,99

Quer ganhar um Playstation 3? Acesse o site e Facebook da Xplode Games e descubra como.

Os preços aqui dispostos podem ser alterados a qualquer momento sem comunicação prévia por parte da XplodeGames, favor conferir o valor no momento da compra.

PRÉVIAS E ANÁLISES PLAYSTATION 3

ANÁLISES

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

MAX PAYNE 3

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

TWD: NO TIME LEFT

PRÉVIAS

FAR CRY 3

YAKUZA 5

FAR CRY 3

Por: Petro Santos

Produtora: Ubisoft Montreal
Distribuídora: Ubisoft
Gênero: FPS
Plataforma: PS3 , X360 e PC
Classificação: M +17
Lançamento: 04 dez. 2012

Em Far Cry 3 teremos novamente o estilo FPS mundo aberto, onde você escolherá o seu caminho de acordo como bem entender, você poderá explorar montanhas, campos alagados, praias, templos perdidos, cavernas, naufrágios e postos de guerra abandonados.

O protagonista será Jason Brody, um turista que será pego no meio de um conflito entre milícias, a história começa quando Jason e sua namorada são raptados e separados, Jason consegue fugir e sai em busca de sua namorada desaparecida.

De acordo com o pessoal da Ubisoft, Far cry 3 se passará em um conjunto de ilhas e seu objetivo é sair de lá com vida, durante sua estadia na ilha, Jason será obrigado a lidar com situações em grupo que poderão influenciar na sua jornada, tornando ela mais fácil ou não, de acordo com sua escolha.

Também já foi confirmado que você encontrará com diversos animais selvagens durante seu percurso na ilha.

Você poderá usar vários meios para atravessar a ilha, com jipes, motos, bugs, asa deltas, Jet Sky, lanchas e barcos.

Far Cry 3 nos mostra que os produtores aprenderam com os erros do ultimo titulo, que apesar de ter recebido boas notas da critica especializada, foi muito mal falado pelos jogadores.

Umas das maiores reclamações que foram os mapas confusos, já foi dito que será corrigido, e também a questão de andar muito tempo para chegar até uma missão, de acordo com a Ubisoft você terá missões para fazer durante toda a ilha, isso fará com que você não precise andar por muito

tempo até a próxima missão.
Uma das mudanças que foram implementadas é que será possível ser furtivo durante a campanha, evitando um combate diretamente, assim você poderá se esconder na floresta esperando o melhor momento para um ataque.

Far cry 3 terá um modo multiplayer cooperativo onde você e seus amigos, poderão passar pelo modo história ou fazer missões rankeadas .

Também será implantado um sistema de mini games, como corridas de carros, carteados, e arremessos de faca.

Far cry 3 será lançado no dia 29 novembro na Europa e no dia 04 Dezembro na America.

YAKUZA 5

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: SEGA
Distribuídora: SEGA
Gênero: Ação /Aventura
Plataforma: PS3
Classificação: Pendente
Lançamento: 06 dez. 2012
Japão

Lendo o título até parece nome de filme do Bruce Lee não é mesmo? Mas a grande realidade é que Kazuma Kiryu estará de volta em Yakuza 5, um dos poucos jogos "atuais" da SEGA que realmente obtiveram um certo sucesso.

Por volta de 2005 a SEGA lançava para o saudoso Playstation 2 Yakuza, um game que misturava elementos de GTA (RockStar) e Shenmue (SEGA) numa Tóquio na qual muitos nunca viram, repleta de gangues da Yakuza e seus crimes.

Daí para frente o jogo ganhou um status tão grande que a SEGA teve que aumentar o tamanho das cidades e expandir o elenco de personagens. Yakuza 3 e Yakuza 4 foram todos lançados exclusivamente para o Playstation 3 tanto no ocidente quanto no Japão, sempre mostrando uma qualidade acima da média dos jogos da SEGA e garimpando cada vez mais jogadores, e em março desse ano a empresa anunciou o desenvolvimento de Yakuza 5, novamente exclusivo para o PS3.

Pelos poucos detalhes que a SEGA disponibilizou até o momento (mesmo o jogo estar prestes a ser lançado) já é sabido que o game utilizará o mesmo motor gráfico de Yakuza 4, o que já era muito boa, mas que terá uma boa lapidada que dará novos "ares " a série. O jogo em si se passará inteiramente em Kamurocho e em Osaka e retratará todos os prédios, casas e becos com uma fidelidade impar com a realidade, algo que já vem sendo feito desde o primeiro game.

Em vários trailers é possível ver vários personagens que já passaram pela série, mas de todos

o único que sabemos que será jogavel é somente o lendário Kazuma, os demais, a SEGA não revelou se serão jogáveis ou não, mas tudo indica que sim pois o game seguirá quase que instantaneamente os acontecimentos ocorridos em Yakuza 4, o que já é motivo de alegria por parte dos fãs.

Os mini-games dos barzinhos na qual se pode "flertar" com as "moças" dos bares voltaram, agora um pouco mais amigável na forma de interação, mas ainda não passando do "xaveco" normal. Uma pena.

No mais, a SEGA implementará alguns jogos clássicos dos árcades em Yakuza 5 como Virtua Fighter 2 e terá, olhem só, modo online em suas partidas versus, algo bem interessante e uma promessa de jogo que ultrapasse a casa das 70 horas de jogo. E para ajudar as pessoas que conheceram a série somente pelo PS2, a SEGA já anunciou que em dezembro irá lançar Yakuza Collection HD contendo os dois primeiros jogos da série de PS2, agora no PS3.

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

Por: Diego de Almeida Castro

Produtora: Danger Close
Distribuídora: Eletronic Arts
Gênero: FPS
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: M + 17
Lançamento: 23 ago. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. História envolvente;
2. Sons incrivelmente realistas;
3. Perseguições automobilísticas;
4. Boas ideias para o multiplayer.

PONTOS NEGATIVOS

1. Textura de baixa definição;
2. Vários bugs no multiplayer;
3. Multiplayer sem modos originais.

NOTA : 8,0

Em 2010 uma das maiores franquias de guerra dos videogames ressurgia deixando para trás a 2° guerra mundial e focando na cotidiano dos membros do Tier 1, equipe de elite dos soldados norte americanos responsáveis pelas mais diversas missões ao redor do globo, essa franquia era Medal of Honor. Apesar de seu antecessor ter sido muito criticado Warfighter segue focado no Tier 1 e aposta em mudanças no multiplayer e história baseada em fatos reais para tomar a frente de seu maior concorrente Call of Duty.

Durante toda a campanha o jogador tomará o controle de diferentes membros do Tier 1, porém o foco da história é Preacher, casado e com uma filha ainda criança Preacher sofre a pressão do casamento e dos campos de batalha na pele. Nos campos de batalha a preocupação é descobrir quem é o fornecedor de um poderoso explosivo usado por terroristas no mundo todo, em casa a pressão vem por parte da esposa de Preacher que se queixa da ausência do marido e do fato dele poder deixar sua filha orfã a qualquer momento. A vida pessoal de Preacher é retratada apenas por videos entre as missões e servem para aumentar a tensão do game assim como retratar de forma mais real a dupla vida dos "herois" norte americanos.

Dentro dos campos o realismo é incrível, seja nas explosões e tiros levantando poeira e destroços por todos os lados ou pelo dialogo constante dos soldados. Diferente de outros games definitivamente correr e atirar não é uma opção em Medal of Honor, independente da dificuldade jogada se atirar na frente dos inimi-

"(...)foco da história é Preacher, casado e com uma filha ainda criança Preacher sofre a pressão do casamento e dos campos de batalha na pele(...)"

gos é suicídio e procurar cobertura e avançar junto com seus aliados é essencial para atravessar os mais diversos cenários.

Avançar deixando seus aliados para trás torna o jogador mais vulnerável a ataques da inteligência artificial inimiga que sabe se posicionar muito bem e busca cercar e atacar por qualquer brecha que o jogador deixar, infelizmente não dá para dizer o mesmo dos seus aliados, embora eles saibam se posicionar e utilizar bem as granadas eles simplesmente ignoram a existência do jogador e da lei da física que diz que dois corpos não ocupam o mesmo lugar no espaço, é extremamente comum estar abaixado em uma cobertura e um dos seu aliados simplesmente lhe empurrar para fora pois uma granada foi tacada na cobertura em que ele se encontrava antes, momentos assim irritam o jogador e em dificuldades elevadas pode significar morrer e voltar do ultimo checkpoint.

A pesar de toda a propagada sobre o uso da Frostbite 2 e de já sabermos que o uso dela é limitado nos consoles os gráficos de Medal of Honor impressionam pela variação que sofrem de um cenário para outro, existem momentos em que impressionam e momentos em que assustam e a pior parte é que estamos falando apenas de texturas pois os efeitos, movimentações dos personagens e armas são idênticas ao pc, existem texturas em qualidades incríveis e outras que parecem recicladas de algum game do playstation one, simplesmente um descaso por parte da Danger Close com os consoles. Tirando as texturas o restante do game está bonito, o destaque vai para a iluminação que surpreende e em alguns momentos é essencial para os combates como em uma cena dentro de uma cortina de fumaça onde tudo que se vê são as lanternas dos inimigos. No que-

sito áudio Warfighter só não é perfeito por falta de uma trilha sonora de peso como nos dois primeiros games da série, o som das armas, das explosões, a dublagem e os efeitos de áudio em diferentes ambientes impressionam pela qualidade, já as músicas surgem ocasionalmente e não tem muito impacto se escondendo normalmente por trás dos efeitos sonoros.

Quem acompanhou as notícias sobre o game deve se lembrar quando anunciaram missões de perseguições automobilísticas feitas com apoio de pessoas que trabalharam no desenvolvimento das séries Need for Speed e Burnout, pois bem, quem achava que não era uma boa ideia se enganou pois as missões em veículos no game são as mais longas e umas das mais empolgantes de toda a campanha, dirigir dentro de um subúrbio movimentado ou na contra mão de uma avenida dentro de uma tempestade de areia são ideias que põe a prova os reflexos do jogador com controles simples e precisos diversificando a campanha, simplesmente algo que deve ser aproveitado em futuros títulos da série.

Desde que foi revelado o multiplayer foi a característica mais comentada do game com a inovadora ideia de colocar classes e soldados de exércitos reais, cada um com suas características e armamentos específicos lutando pela honra de seu país. Infelizmente a grande quantidade de bugs, que vão desde a falta de áudio em alguns momentos até animações que não rodam como carregamento da arma, e a falta de modos de jogo inovadores tornam o multiplayer algo seco.

Os mapas estão na medida certa, maiores que os mapas de combate direto da série Call of Duty e bem menores que os gigantescos mapas de Battlefield. Os mapas do game possuem diversos caminhos para se chegar aos mesmos pontos permitindo uma grande variedade de estratégias além de diversos pontos onde há variação de relevo e construções de dois ou três andares.

Para tornar os combates interessantes temos um grande arsenal customizável a nossa disposição, existem armas para todos os gostos e estilos de jogo que

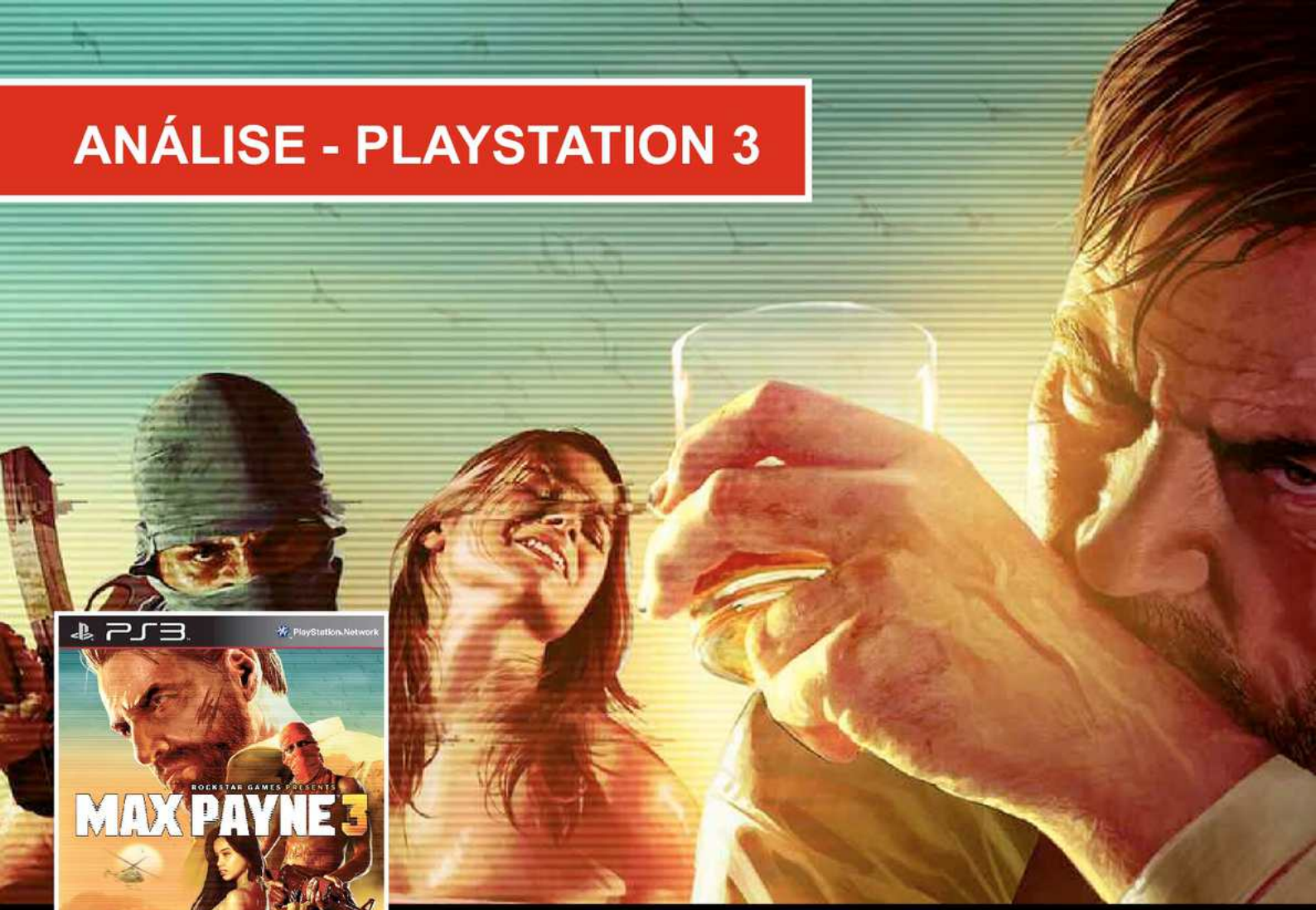
mantem o avanço nos níveis algo prazeroso e um dos poucos motivos para se jogar o multiplayer por um longo tempo.

Ainda em relação ao multiplayer temos uma ferramenta apresentada em Battlefield 3 que foi atualizada para Medal of Honor de forma incrível, estou falando do Battlelog. A rede social, por assim dizer, permite o acompanhamento do desempenho do jogador, combinar partidas, encontrar clãs e o mais importante, utilizar os Tokens.

Como já era de se imaginar apesar da ideia de colocar equipamentos e soldados de países do mundo todo em campo ser genial não era possível colocar absolutamente todos os países no game, então para satisfazer a todos o Battlelog permite que o jogador, independente de por qual país luta no multiplayer, utilize seus Tokens, pontuação ganha de acordo com o desempenho nas partidas, a favor de qualquer país do globo, os Tokens utilizados são contabilizados e é feita uma média entre o número de Tokens e o número de jogadores que doam Tokens ao país, o resultado é uma tabela com os líderes mundias fruto do desempenho de jogadores de diversas nações. A ideia é algo incrível e torna o game algo extremamente competitivo, a parte mais interessante é que desde o lançamento o Brasil se encontra entre os 10 melhores do mundo muito embora sejam menos de mil jogadores brasileiros registrados no battlelog.

Longe de ser um fracasso e longe de ser um sucesso Medal of Honor: Warfighter servirá como experiência para a Danger Close que terá de aprender com os erros assim como aproveitar algumas das excelentes ideias em futuros títulos da série. Os fãs da série gostarão da trama assim como os jogadores mais competitivos gostarão de defender a bandeira de seu país mesmo apesar dos bugs, mas com Black Ops 2 lançado e Battlefield 4 em desenvolvimento mais uma vez Medal of Honor permanecerá na sobra dos grandes títulos de guerra dessa geração.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3



MAX PAYNE 3

Por: Petro Santos

Produtora: Rockstar Games
Distribuídora: Rockstar Studio
Gênero: Shooter 3ª Pessoa
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: M + 17
Lançamento: 15 mai. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. História bem elaborada;
2. Gráficos excelentes;
3. Multiplayer online.

PONTOS NEGATIVOS

1. Ambientação mal feita;
2. Algumas salas onlines sofrem com hackers.

NOTA : 8,8

Acho então essa lei em mim, que quando quero fazer o bem, o mal está comigo. [...] Miserável homem que eu sou, quem me livrará do corpo desta morte?" (Romanos 7, 21 -24)

Essa frase define bem o que encontramos em MP3 , um protagonista perturbado, lutando contra seus demônios interiores, que não se perdoa pelos erros do passado, ficando entre o dilema de continuar vivo ou abandonar de vez essa vida de amarguras..

Max Paine, esta mais velho, mais acabado, e visivelmente fora si, após os acontecimentos dos jogos anteriores, Max tenta apagar o passado se afundando nas bebidas e nas drogas.

Durante uma situação complicada em um bar, Max encontra um velho amigo que o salva e o faz um convite para vir trabalhar no Brasil como segurança particular em São Paulo, bom esse é o inicio do fim.

Não vou me apegar ao enredo do game, o que vocês precisam saber é que a história de Max Paine 3 é espetacular cheia de reviravoltas, algo digno de um filme, por falar em filme a sensação que tive jogando MP é que estava vendo um filme do Bruce Willis , da série Duro de Matar, Max literalmente causa o inferno para resolver as coisas do seu modo.

Durante o jogo, Max quando esta embriagado tem alguns flashes de memória, o álcool e a dor trazem a tona essas lembranças, e você pode vivenciar essas situações do passado de Max, intercalando com a história principal, isso explica melhor os acontecimentos que obrigaram Max a aceitar vir para o Brasil.

A Rockstar conseguiu dei-

"*(...)* O uso do bullet time esta presente novamente, algo que não poderia faltar na franquia, agora com vários modos de usa-lo*(...)*"

xar o jogo com um clima de ação alucinante, os tiroteios , associado ao sistema de cover, e a quantidade de armas, se encaixaram perfeitamente no game, deixando a jogabilidade muito balanceada, aquele viciado bêbado e depressivo, quando esta com uma arma na mão muda o perfil para o maior pistoleiro que já existiu , dando cabo de centenas , sim centenas de inimigos.

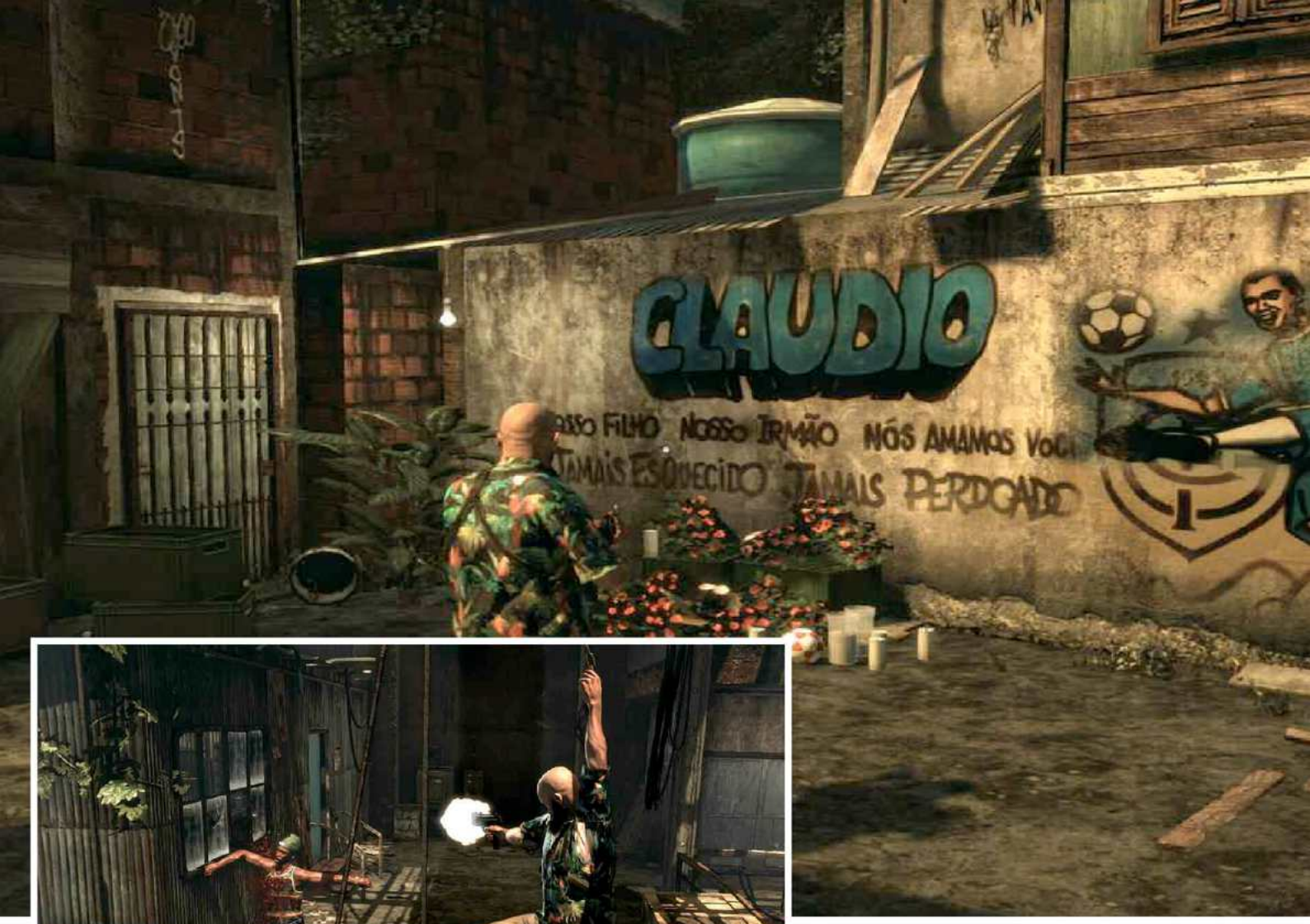
O uso do bullet time esta presente novamente, algo que não poderia faltar na franquia, agora com vários modos de usa-lo, sendo pulando, deitado ou mesmo do modo mais comum. Uma inclusão interessante foi o last Man Standing que mostram onde as balas acertam o ultimo inimigo, mostrando como o corpo fica após o cara ter sido morto.

Os gráficos são outro ponto forte do game, são muito bem feitos, mesmo durante todo o tiroteio e explosões ou cenas de perseguições, não se vê nenhum problema de textura ou slowdown, tudo flui perfeitamente , Max passa por várias mudanças durante o game, onde podemos dizer que suas "skins" mudam de um terno fino, para uma roupa despojada de turista , até uma roupa militar..tudo vai depender de quando e onde Max precisará ir, vários lugares do game são destruídos com os tiros, sejam colunas, portas, paredes,carros, etc, tudo muito bem acabado..

A trilha sonora do game é algo que foi pensado muito bem, pois passa aquele clima sombrio que a mente de Max vive, associando aos momentos de delírios, ou mesmo nos momentos de maior ação, você consegue notar que a musica acompanha o clima do jogo, sem chamar a atenção para ela.. Algo realmente difícil de ver em um jogo de ação.

Bom até agora todos devem pensar Max Paine 3 é um jogo espetacular, sim ele é, se você não morar no Brasil, pois a tentativa de ambientar o game no pais não foi algo muito bem planejado, para quem não vive aqui não vai notar diferença, mas São Paulo parece uma favela carioca, e passam o clima que aqui no pais é uma terra sem lei, onde o povo vive refém das milícias e policia corrupta, lógico que temos essas situações aqui , mas não ao ponto como é mostrado no jogo, outro fator que ficou estranho é o excesso de palavrões, a cada 3 palavras ditas pelos bandidos 2 são palavrões, isso deixou superficial as falas dos inimigos.

O multiplayer ; quando me falaram que o jogo possuía um eu pensei, mas como vão usar o bullet time num multiplayer, bem a rockstar deu um jeito nisso e o recurso esta no multi, como uma habilidade que cada classe possui..



Há também o modo Payne Kyller, onde o primeiro que mata de cada time, assume o controle de Max Paine e Raul Passos, esses com atributos bem acima dos personagens normais, e com itens de cura disponíveis,sendo morto por alguém essa se torna quem matou, no restante geral temos guerra de Ganges, deathmatch e team deathmatch.

Um ponto negativo quanto ao multiplayer é que durante as jogatinas, não será incomum você encontrar com um personagem e descarregar todo o pente de balas de um AK-47 nele e simplesmente não acontecer nada, e o mesmo te matar com um único tiro de pistola ou ao iniciar a partida um time já começar com 15mil mortes na frente, enfim a Rockstar anda monitorando esses espertinhos, mas como sempre os encontramos isso é algo que atrapalha a todos.

Considerações finais, Max Paine 3 pode ser considerado um dos ou o melhor game do ano, conteúdo vasto, excelente historia, um multiplayer maciço e divertido, onde você terá horas e horas de diversão, com o selo de qualidade Rockstar.

Em qual devo votar?

Nos mais aguardados de 2013.

VIDAPLAYSTATION AWARDS 2012

Chegou a hora de escolher os melhores jogos de 2012, são várias categorias e vários jogos concorrendo.

Buscando uma enquete democrática os membros de nosso fórum escolheram os melhores ou piores jogos de cada categoria e cabe a você escolher quais são os melhores de 2012. As votações vão até o dia 10 de dezembro e o resultado sai na edição de dezembro de nossa revista. Não deixe de participar!

Qual o melhor jogo de 2012?

Quer votar em outro? Clique aqui e vote.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3

NEED FOR SPEED MOST WANTED 2012

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: Danger Close
Distribuídora: Eletronic Arts
Gênero: FPS
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: M + 17
Lançamento: 23 ago. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Mundo aberto;
2 Auto Log reformulado e mais acessível;
3. Vários extras.

PONTOS NEGATIVOS

1. Gráficos abaixo do esperado;
2. Loads longos e demorados;
3. Quase uma cópia de Burnout.

NOTA : 8,8

Todo o santo ano sai uma nova versão de Need for Speed e, para o bem ou para o mal traz coisas novas (mesmo que não mude muito as coisas já feitas antes).

Depois do "remake" de Hot Pursuit de 2010 que fez um sucesso danado, e a decepção que foi Shift 2 e The Run, a Criterion Games volta para a série, depois de Hot Pursuit 2010 para colocar as coisas nos eixos.

Uma das coisas que percebemos logo de cara é que o local aonde se passa o jogo, Fairhaven não para um minuto. Não tem essa de entrar de parar o carro pra selecionar a próxima corrida, ou para equipar o seu carro. Aqui tudo é feito pelo D-pad digital, na qual podemos selecionar a próxima corrida, equipar o carro, selecionar outros carros disponíveis (que será explicado mais adiante) ou simplesmente andar pelo mapa.

De uma forma geral, aqui você não compra os carros, aqui você os encontra e os conquista! Não entendeu? Eu explico: A Criterion Games fez algo que nunca ocorreu na série, a obrigação de explorar todo o mapa de Fairheaven para encontra carros escondidos em estacionamentos, becos, construções, fabricas e em prédios altos na qual nos obriga a utilizar rampas ou qualquer outra coisa para alcançar o tal local.

Depois de encontrá-los, eles ficam disponíveis no menu do D-pad, podendo ser escolhidos a qualquer momento durante a partida. A outra forma é enfrentando os tais 10 da Blacklist e conquistá-los após derrotá-los. E por falar em conquista, aqui não basta somente chegar em primeiro, em Most Wanted 2012 você deve literalmente destruir os seus adversá-

"(...)Gráficos e jogabilidade mudaram um pouco em relação a versão anterior, The Run. Os gráficos são legais, mas não muito bons como esperávamos(...)"

rios no melhor estilo " Burnout Paradise". Empurrar os adversários pelo penhasco, colonas ou contra o tráfego rendem vários pontos que aumenta seu rank de corredor com os seus amigos.

O autolog voltou com o nome de " Alto log 2.0. Agora tudo o que você fizer no jogo será computado e mandando para os seus amigos adicionados no seu console. Por vários lugares podemos ver placas e hologramas nossos ou de nossos amigos mostrando as nossas IDs da Live/PSN com a foto do ID da pessoa e seus feitos, algo que instiga a sempre bater o tempo deles.

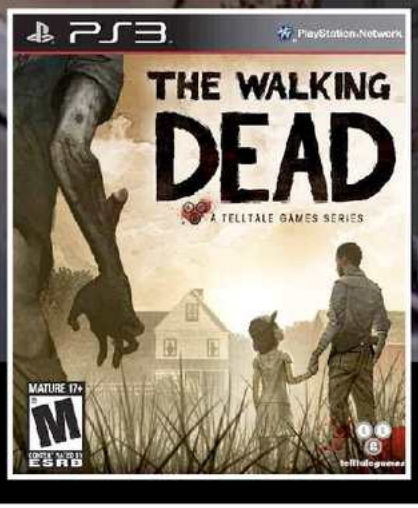
Gráficos e jogabilidade mudaram um pouco em relação a versão anterior, The Run. Os gráficos são legais, mas não muito bons como esperávamos, não são muito diferente do que vimos no Hot Pursuit, ou seja, mesmo usando a Frostbite o game não trouxe nenhuma evolução significativa graficamente falando, o que demonstra que talvez esse seja o limite que a atual geração pode proporcionar para a franquia Need for Speed, mesmo tendo jogos muito mais bonitos como Gran Turismo 5 ou Forza Horizon.

Em questão de jogabilidade os carros agora estão mais pesados, com mais aderências e necessitam de estratégia para que possam ser feitos dos drifts ao seu favor.

A forma de procurado aqui é levada ao extremo! A policia é implacável, não deixando a gente em paz um minuto se quer. É só relar no carro dos manos que já é motivo para o seu nível de procurado subir ao infinito e além. Os caras colocam tapes de pregos, fazem bloqueios (que dessa vez enfim, fazem sentindo fechando a rua por completo) e ficam na tua cola até que te prendam ou até serem destruídos.

Já o modo online é um show à parte, aqui não existe a opção no menu principal para se jogar online, na verdade, nem existe menu principal, somente o Start e nada mais. Tudo o que precisa fazer é acessar o menu de pausa e lá começar a competir online com seus amigos ou contra qualquer outra pessoa do mundo. O mais legal disso é que dificilmente ocorrerá lags nas partidas, mesmo que os loads que precedam as partidas sejam bem longos.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3



THE WALKING DEAD: NO TIME LEFT

Por: Ígara Ferreira

Produtora: Telltale Games
Distribuídora:Telltale Games
Gênero: Aventura
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: M + 17
Lançamento: 21 nov. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. História surpreendente;
2. Extremamente fiel à série;
3. Roteiro digno de um mestre do survival horror.

PONTOS NEGATIVOS

1. Você pode não ter gostado das escolhas que fez;
2. Crueldade da produtora.

NOTA : 10,0

E mais uma vez a Telltale conseguiu mexer novamente com nossos sentimentos, de uma maneira ainda pior que qualquer um dos outros episódios. No Time Left foi repleto de um medo de perda, onde a esperança é destroçada e tudo que nos resta é acreditar que fizemos as escolhas certas.

Ao chegar no final dessa história conseguimos reviver tudo pelo que lutamos ou o que desistimos, todas nossas decisões serão expostas em vários momentos nos capítulos que se prosseguem. E é único para cada um o que irá acontecer, então talvez essa análise não retrate bem o que outro jogador passou, mas o que ninguém pode negar é que nesse ponto da jornada as consequências pelos seus atos foram muito bem cobradas.

Com a mesma criatividade presente em todo o jogo, o final é surpreendente, por um momento você pode pensar que é um clichê e tem quase certeza do que irá acontecer, mas ai vem reviravoltas e tempestades que apagam tudo e trazem um novo pesadelo. A produtora soube mexer com a mente do jogador, com acontecimentos que ficam revezando entre si, onde ela te tira algo, mas lhe devolve outra coisa, o que te deixa confuso sobre o real final da trama.

Podemos contar com cenas de ação, sangue e claustrofobia, todas bem dividas e que te prendem tão bem que mesmo variando em umas 2 horas de jogos como vivenciamos nos outros episódios, o tempo parece voar e deixar o final curto, apesar de não ser. Os últimos momentos são torturantes a tal ponto que pode deixar algumas pessoas agoniadas e

"(...)Simplesmente "único" é a palavra para definir esse jogo, que nos deixa ser quem somos através do protagonista, não nos limitando aos troféus(...)"

com lágrimas nos olhos.

Com os mesmos gráficos, trilha sonora e o cenário zumbi, o destaque está na história, simplesmente incrível e inesquecível. Pela primeira vez podemos reparar num Sol no topo do cenário, incrivelmente estranho, mas como tudo no jogo é em estilo HQ até dá pra tolerar. Os diálogos continuam presentes a flor da pele, não pensem que suas escolhas deram trégua aqui, porque muita coisa ainda irá acontecer.

Algo mudou em relação a dificuldade, apesar de algumas inconveniências trazidas do episódio anterior afetarem Lee, ele parece ainda mais determinado e por mais estranho que seja, o jogo ficou mais fácil. Podemos encontrar algumas cenas aqui que foram presenciadas no próprio seriado, claro que com personagens diferentes e em situações diferentes, mas tais cenas nos fazem sentir fortemente a presença dos criadores da série.

Simplesmente "único" é a palavra para definir esse jogo, que nos deixa ser quem somos através do protagonista, não nos limitando aos troféus, que serão ganhos de qualquer forma. Alguns podem dizer que é uma platina sem graça de tão fácil, mas para fãs da serie e uma boa história, para pessoas que realmente colocaram suas reais escolhas naquele jogo, terão orgulho de ter aquela platina em sua coleçao. Pois tem um significado maior que quantidade, bons ou maus o jogo nos mostrará o que realmente somos!

QUER GANHAR UM PLAYSTATION 3?

A Xplodegames esta sorteando um Playstation 3 de 160GB novinho para você e o VidaPlaystation vai mostar como concorrer.

Como concorrer?

1. Curta a página da Xplodegames no facebook. (clique aqui);
2. Curta e compartilhe no seu mural a página do sorteio. (clique aqui).

O sorteio será no dia 19 de dezembro para aqueles que cumpriram os requisitos do sorteio.

Compre o seu cartão

R$ 119,99

FORMAS DE PAGAMENTO

Parcelamos em até 12 vezes no cartão de crédito
Depósito & Transferência bancária - Boleto Bancário

CONTATO@XPLODEGAMES.COM.BR
MSN: XPLODEGAMES@LIVE.COM
SKYPE: XPLODE.GAMES
TEL. (11) 3042-0544

COMPRAR

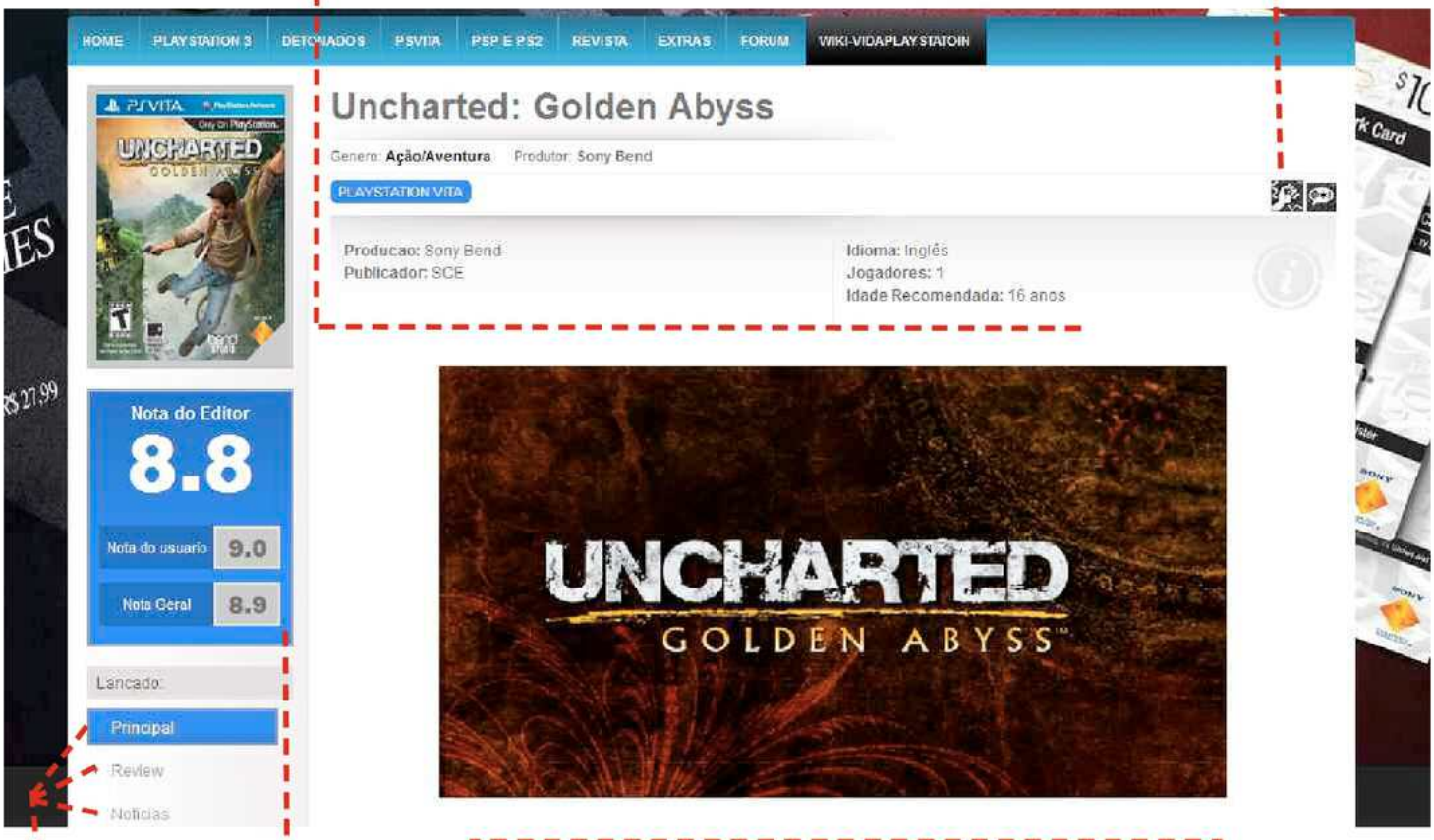
ATENDIMENTO DE SEGUNDA À DOMINGO - DAS 8:00 ÀS 23:00

NOVO MODELO DE ANÁLISE NO SITE VP

O VidaPlaystation sempre busca aprimorar o seu conteúdo para os seus usuários, desta forma, lançamos o novo sistema de análises que será adotado pelo site. Entenda um pouco mais sobre este novo sistema.

Informações sobre o gênero do título, produtoras, distribuídoras, idiomas, número de jogadores e idade recomendada são apresentadas no topo do espaço dedicado a cada um dos títulos.

Aqui você saberá quais conteúdos estão presentes no título. Violência, drogas, palavrões, nudez, entre outros por meio de figuras que representam cada um destes temas.



Neste novo espaço ficará a nota dada pelo editor da análise, bem como dois novos espaços. O primeiro dedicado às notas dos usuários do VidaPlaystation e a segunda será a nota geral, aplicando-se a média entre a nota do editor e dos usuários. Desta forma, é possível atingir uma maior precisão em nossas análises.

Nesta nova área todos os jogos receberão espaços dedicados em nosso site. Tela principal, contendo opção para o usuário ler análises, acessar todas as notícias relacionadas ao jogo existentes em nosso site, bem como acessar um espaço dedicado a dicas e detonados.

Gostaríamos de apresentar aos leitores de nossa revista o nosso mais novo parceiro, o **PLAYSTATION ELITE.**

Segundo os administradores do Grupo no Facebook, o início do Playstation 3 trouxe novamente a necessidade de buscar alternativa aos preços abusivos dos jogos. Assim, alguns sites com o objetivo de promover trocas entre jogadores foram criados, contudo, não se atendo aos absurdos que rodeavam as transações em seus sites.

Portanto, nasceu a necessidade de se criar um grupo no Facebook no qual fosse possível evitar estes abusos, evitando que uma determinada pessoa fosse lesada por outra, em trocas absurdas, tais como jogos de 2006 pelos de 2011, três ou quatro jogos por apenas um, ou seja, prosperava o total abuso, pois quem leva o golpe não sabe ou não tem conhecimento de que pode estar sendo lesado, e o grupo tem o objetivo de evitar estes abusos.

O Grupo possui certos limites, tais como dois jogos por um apenas, criando regras para inibir golpistas, ficando algo limpo, de gamer para gamer, ao invés de uma negociação um mercado.

Mais detalhes na próxima edição, não deixe de conhecer o Playstation Elite clicando nos banners ao lado.

ADMINISTRADORES

Diego Augusto silva
Diego Valdivino
tony nascimento
Danilo Lima
Gustavo Bittencourt

ANUNCIE NO VIDAPLAYSTATION

Se você possui uma loja e gostaria de anunciar seus produtos aqui na Revista VidaPlaystation, bem como em nosso site, entre em contato agora mesmo no email: thiago@vidaplaystation.com.br e receba maiores informações sobre os preços de anúncio. São vários planos para atender a sua loja. Não deixe de conferir.

CONHEÇA NOSSO SITE E FÓRUM

WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR